

PERANCANGAN PAPAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN AKAN KEBERAGAMAN DAN INKLUSIF PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Dhiya Rizqia Amirah ¹, Eka Noviana ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: dhiya.rizqia@mhs.itenas.ac.id e.noviana@itenas.ac.id

Abstrak

Kesadaran akan keberagaman dan inklusif merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk menciptakan keharmonisan. Hal tersebut harus ditanamkan sejak dini untuk dapat membentuk karakter yang toleran. Pendidikan sekolah dasar menjadi salah satu tahap pengenalan keberagaman dan inklusif pada anak. Maka dari itu, tujuan dari perancangan ini yaitu untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan akan keberagaman dan inklusif pada anak sekolah dasar. Proses perancangan ini dilaksanakan melalui metode kualitatif dan kuantitatif yang dijelaskan secara deskriptif dengan pendekatan design thinking dan model komunikasi Laswell. Pada akhir proses dihasilkan berupa sebuah papan permainan yang bersifat edukatif dan interaktif yang telah diuji coba oleh empat orang anak sekolah dasar sehingga dapat memaksimalkan hasil perancangan setelah mendapat umpan balik dari pengguna.

.Kata Kunci: Keberagaman, Inklusif, Papan Permainan, Sekolah Dasar.

Abstract

Awareness of diversity and inclusiveness is one of the most important aspects of creating harmony. It must be instilled from an early age to be able to form a tolerant character. Primary school education is one of the stages of introducing diversity and inclusiveness to children. Therefore, the purpose of this design is to increase awareness and knowledge of diversity and inclusiveness in elementary school children. This design process is carried out through qualitative and quantitative methods that are described descriptively with a design thinking approach and Laswell's communication model. At the end of the process, an educational and interactive board game was produced which was tested by four elementary school children so as to maximize the results of the design after receiving feedback from users.

Keywords: Diversity, Inclusion, Board Game, Elementary School.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara multikultural atau dilihat dari kondisinya memiliki ragam baik budaya, ras, etnik, agama dan lain-lain. Provinsi Jawa Barat menempati urutan pertama dengan jumlah populasi lebih dari 49 juta penduduk (1). Hal tersebut mencerminkan Jawa Barat dapat menjadi wilayah populasi migran terbanyak dibanding daerah lain di Indonesia. Keberagaman yang terdapat di Indonesia merupakan sebuah realitas yang tidak bisa dihindari dan sebuah kesatuan dari berbagai perbedaan yang ada di masyarakat. Secara sederhana, keberagaman merupakan kondisi yang terdiri dari unsur-unsur yang berbeda. Perbedaan itu dapat merujuk pada variasi karakteristik yang ada di antara individu atau kelompok dalam suatu masyarakat (2). Keberagaman akan memicu sebuah konflik jika tidak adanya toleransi. Sikap dan perilaku toleransi terhadap keberagaman merupakan kunci untuk meningkatkan persatuan dan kesatuan, serta mencegah proses perpecahan di masyarakat (3). Sikap dan perilaku toleransi dapat menciptakan lingkungan yang inklusif dan haruslah ditanamkan sejak dini supaya bisa menerima perbedaan yang ada. Inklusi adalah suatu pendekatan yang didasarkan pada komitmen terhadap gagasan bahwa setiap kehidupan dan kematian memiliki nilai yang sama, terutama dalam konteks pendidikan di masyarakat (4). Oleh karena itu, salah satu faktor untuk mengembangkan sikap toleransi dapat dimulai dari kesadaran akan keberagaman. Diversity awareness adalah kesadaran akan adanya keberagaman di sekitar yang aspeknya adalah pemahaman mengenai keberagaman tersebut, sikap menghargai, pengenalan akan nilai-nilai yang berbeda, dan pengetahuan mengenai dampak keberagaman (5).

Keberagaman dan inklusif dapat seorang anak jumpai di berbagai aspek kehidupan, dimulai dari keluarga, pendidikan dan lingkungan sosial. Keluarga dapat menjadi pijakan pertama kali seorang anak mengenal sebuah keberagaman. Tak jarang sebuah keluarga memiliki berbagai budaya, ras atau bahkan agama yang berbeda. Perbedaan tersebut mengajarkan anak sebuah keberagaman dan juga inklusif dengan menerima perbedaan budaya atau ras yang terdapat di dalam sebuah keluarga. Kemudian di lingkungan pendidikan, anak diperkenalkan keberagaman dan dapat berinteraksi langsung dengan teman sebaya yang memiliki latar budaya, ras, dan agama yang berbeda. Bermain, belajar dan bekerja sama dengan teman sebaya tanpa melihat latar belakang yang mereka miliki merupakan pendidikan inklusif yang tanamkan di lingkungan sekolah.

Pengaruh pendidikan keberagaman, pendidikan sikap toleransi dan pendidikan karakter anak menjadi kunci yang sangat penting dalam membangun lingkungan yang inklusif dan menciptakan keharmonisan di antara keberagaman. Namun tidak menutup kemungkinan, intoleransi masih dapat terjadi pada anak karena beberapa alasan. Hal tersebut masih dapat terjadi karena adanya pengaruh lingkungan sosial di luar lingkungan pendidikan memiliki dampak yang kuat pada persepsi anak-anak. Contohnya seperti teman sebaya dan media massa memiliki pengaruh yang mungkin menyampaikan pesan-pesan yang bertentangan dengan keberagaman dan toleransi. Penggunaan gadget untuk melihat dan menerima informasi tanpa adanya batasan juga dapat mempengaruhi pendidikan yang sudah ditanamkan kepada anak. Kemudian ketidakmampuan mentransfer pemahaman teori ke praktik dalam kehidupan dunia nyata juga dapat menciptakan anak yang intoleransi.

Sikap intoleransi memiliki dampak yang merugikan pada setiap individu maupun kelompok. Intoleransi dapat menyebabkan konflik antara individu maupun kelompok dapat terjadi karena tidak adanya kemampuan untuk menghargai perbedaan. Selain itu, sikap intoleransi juga dapat menciptakan lingkungan yang tidak inklusif sehingga dapat mengakibatkan diskriminasi, penindasan atau pun rasisme terhadap individu atau kelompok yang dianggap berbeda dan berpotensi merusak keharmonisan suatu kesatuan. Dampak dari sikap intoleransi ini dapat terjadi dimulai sejak usia anak sekolah. Seorang siswa SD penganut penghayat kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa menjadi korban *bullying* oleh murid lain, guru, hingga kepala sekolah di SDN Jomin Barat 2 Cikampek, Karawang (6). Bapak Hasbullah Fudail selaku kepala bidang HAM Kemenkum Jawa Barat juga menyampaikan, bahwa beliau pernah mendapati pengaduan terkait *bullying* baik di masyarakat maupun di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penting untuk terus meningkatkan kesadaran akan keberagaman untuk menciptakan individu yang toleransi dan dapat menciptakan lingkungan yang inklusif sehingga tidak akan terjadi perpecahan akibat perbedaan.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat beberapa aspek yang menjadikan waktu yang tepat untuk membangun kesadaran akan keberagaman dan inklusi adalah dimulai dari masa anak-anak. Pada usia sekolah (6-12 tahun), anak akan mendapat dasar-dasar pengetahuan yang nantinya dipergunakan untuk menyesuaikan diri, mencapai keberhasilan, pun kemandirian yang tentunya akan sangat berpengaruh bagi anak tersebut di usia selanjutnya (7). Maka dari itu, keluarga, lingkungan pendidikan dan perkembangan karakter memiliki peran penting di dalamnya. Namun, menurut bapak Hasbullah Fudail selaku kepala bidang HAM Kemenkum Jawa Barat, teknologi informasi yang begitu terbuka dan tidak memberi batasan pada anak-anak juga dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak. Penggunaan gadget pada anak tanpa adanya batasan membuat mereka memiliki kesempatan untuk melihat dan menerima informasi yang tidak sesuai dengan usianya.

Oleh karena itu, untuk memaksimalkan pendidikan yang sudah diberikan oleh orang tua, sekolah memiliki peran penting untuk mendukung pembangunan sikap dan perilaku toleransi pada anak. Sekolah menjadi tempat di mana anak-anak menghabiskan sebagian besar waktu mereka di luar rumah. Di sekolah, mereka berinteraksi dengan teman yang memiliki latar belakang yang beragam termasuk budaya, ras, agama, dan lain-lain. Melalui interaksi ini, anak memiliki kesempatan untuk memahami adanya perbedaan serta belajar dan bekerja sama dalam kerangka yang inklusif. Namun interaksi anak harus disertakan dengan pendidikan keberagaman dan pendidikan karakter untuk membangun toleransi. Pendidikan karakter memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian dan sikap individu, melalui pendidikan karakter, individu diajarkan tentang nilai-nilai moral, etika, dan sikap yang positif seperti toleransi, kejujuran, kerjasama, rasa empati dan tanggung jawab (8).

Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan media pendukung untuk membangun karakter anak. Papan permainan adalah alternatif media interaktif yang dapat membantu mempromosikan, dan meningkatkan kesadaran akan keberagaman dan inklusi. Pendekatan permainan edukatif merupakan jalan yang mendukung penggunaan permainan sebagai alat untuk pembelajaran dan pengembangan anak-anak (9). Penggunaan permainan pada anak usia dini adalah sebuah jalan untuk mengenal diri mereka sendiri dan menemukan dunianya selain itu permainan juga penting sebagai wahana dalam belajar. Adapun kognitif anak usia dini berada pada subtahap pemikiran intuitif yang membuat mereka lebih mudah mencerna hal yang dilihat, adanya peningkatan perhatian secara visual, serta kecenderungan untuk memperhatikan stimulus yang menonjol dan mencolok (10). Oleh karena itu, papan permainan yang dirancang dengan konsep, perpaduan warna dan visualisasi keberagaman dan inklusif, anak dapat meningkatkan atensi dan meningkatkan ingatan memori pada anak. Papan permainan juga dapat menjadi media alternatif yang efektif untuk mengurangi penerimaan informasi dan tontonan yang belum sesuai umurnya melalui gadget yang dapat mempengaruhi penanaman pendidikan dan kesadaran akan keberagaman dan inklusif.

Adapun tujuan dari perancangan papan permainan ini yaitu sebagai media pendukung untuk membangun karakter anak yang lebih toleran untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dalam sebuah keberagaman melalui visualisasi keberagaman Indonesia sehingga membantu memperkenalkan keberagaman budaya dan ras di Indonesia. Papan permainan ini juga dapat menjadi media alternatif pengganti gadget yang dapat mempengaruhi kesadaran akan keberagaman dan inklusif pada anak sekolah dasar.

2. Metode/Proses Kreatif

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan ini melalui metode kualitatif dan kuantitatif melalui pendekatan design thinking dengan penyebaran kuesioner kepada anak sekolah dasar umur 10-12 tahun, pemahaman fenomena dengan studi literatur dari berbagai sumber kemudian wawancara kepada beberapa narasumber guna mengumpulkan data untuk menemukan masalah dan solusi terhadap permasalahan pada topik perancangan.

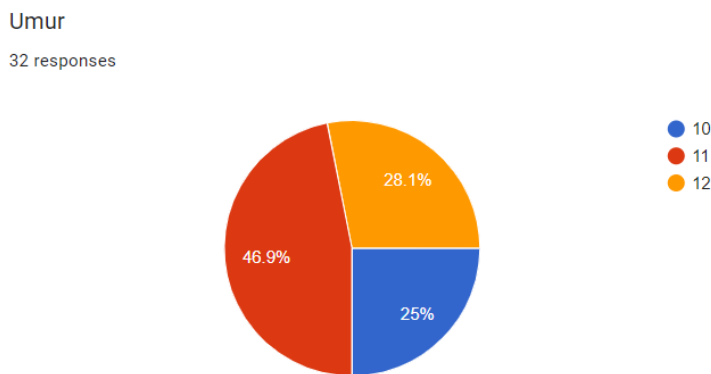
Wawancara dilakukan kepada Bapak Hasbullah Fudail selaku Kepala Bidang HAM Kemenkum & HAM Jawa Barat yang dilakukan di kantor Kemenkum & HAM Jawa Barat untuk memperoleh informasi tentang pandangan dan informasi dari pihak HAM terhadap kesadaran akan keberagaman

dan inklusif pada anak sekolah dasar. Wawancara juga dilakukan kepada tiga anak sekolah dasar sebagai perwakilan dari target audiens.

Kemudian studi literatur dilakukan untuk memperkuat data dan permasalahan yang telah didapatkan. Perancangan ini melalui artikel, jurnal, dan website yang membahas topik terkait keberagaman dan inklusif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil penyebaran kuesioner



Gambar 1. Data umur responden

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, banyak anak SD umur 10-12 tahun yang sudah mendapatkan pendidikan tentang arti keberagaman dan pendidikan tentang menghargai keberagaman. Tetapi ketika berinteraksi secara langsung, anak masih belum bisa menerapkan apa yang telah mereka pelajari sehingga menyebabkan beberapa permasalahan. Kebanyakan dari mereka juga tertarik untuk mempelajari tentang keberagaman budaya dan ras melalui sebuah papan permainan.

3.2 Hasil wawancara

3.2.1 Hasil wawancara dengan Kepala Bidang HAM Kemenkum & HAM Jawa Barat

Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa pihak HAM Kemenkum Jawa Barat telah menerima beberapa pengaduan terkait *bullying* di sekolah maupun di masyarakat. Melihat hal tersebut, Bapak Kepala Bidang HAM merasa penting untuk memberikan karakter namun sekolah saat ini lebih mengutamakan pendidikan akademiknya dibanding pendidikan karakter. Aturan yang terlalu bebas dari pemerintah juga membuat anak-anak dapat menerima informasi yang belum sesuai usianya sehingga mempengaruhi pendidikan karakter anak.

3.2.2 Hasil wawancara dengan tiga anak sekolah dasar umur 10-12 tahun

Berdasarkan hasil wawancara tiga orang anak sekolah dasar, didapati hasil bahwa dua dari tiga orang anak belum mendapatkan pendidikan dan pemahaman tentang keberagaman. Mereka sudah mengetahui pentingnya menghargai perbedaan seperti memiliki teman dengan latar budaya yang berbeda. Tetapi, dua anak tidak mengetahui contoh tindakan seperti apa yang menunjukkan sikap menghargai perbedaan. Ketiga anak juga senang bermain gadget, tetapi mereka lebih senang memainkan permainan offline seperti papan permainan ataupun kartu permainan. Akan tetapi, mereka belum pernah memainkan permainan offline yang berisikan tema terkait keberagaman dan tertarik untuk mempelajari keberagaman lewat permainan offline.

3.4 Root Cause Analysis 5 Why

Root Cause 5 Why menjadi metode yang digunakan untuk mencari akar permasalahan yang terdapat pada data-data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner, wawancara dan studi literatur.

Tabel 1. Root Cause Analysis 5 Why

1.	Why?	Kenapa banyak terjadi konflik di Indonesia?
2.	Why?	Karena ada yang merasa lebih baik daripada orang lain.
3.	Why?	Karena kurangnya kualitas pendidikan karakter sejak dini.
4.	Why?	Karena pendidikan di Indonesia mendahulukan pendidikan akademis, sehingga teori tidak diimplementasikan ke dalam praktik secara maksimal.
5.	Why?	Kenapa implementasi teori ke dalam praktik lebih penting?
		Karena dengan praktik anak bisa langsung mengimplementasikan teorinya.

Akar dari permasalahan yang telah ditemukan yaitu membutuhkan media yang mendukung anak untuk mengimplementasikan teori.

3.5 Problem Statement

Problem statement yang didapati dari kumpulan data yang telah di analisa yaitu, masih kurangnya pendidikan karakter sejak dini serta kurangnya praktek teori keberagaman dan inklusif.

3.6 Problem Solution

Adapun solusi dari permasalahan yang telah ditemukan pada topik perancangan ini yaitu papan permainan menjadi media pendukung karena anak dapat mempraktikan teori keberagaman dan inklusifnya melalui permainan secara menyenangkan.

4. Pembahasan

4.1 Message Planning

Model komunikasi yang digunakan pada perancangan ini yaitu model komunikasi Laswell, di mana model komunikasi Laswell melibatkan lima komponen yaitu: *Who*, *Says What*, *In Which Channel*, *To Whom*, dan *With What Effect*. Berikut penerapan model komunikasi Laswell pada perancangan ini:

a. Who

HAM Jawa Barat dan Dinas Pendidikan Jawa Barat. Namun, dalam perancangan ini, HAM Jawa Barat dan Dinas Pendidikan Jawa Barat hanya dijadikan sebagai studi kasus.

b. Says What

What to say

‘Harmoni perjalanan menyelusuri keberagaman dan toleransi’

How to say

Memberikan papan permainan dengan visualisasi keberagaman suku, ras, dan agama penduduk di Indonesia dan kartu yang mengajarkan toleransi terhadap perbedaan. Permainan dapat dimainkan oleh anak usia 10-12 tahun karena permainan memuat tantangan yang sesuai dengan usia anak 10-12 tahun.

Tone and manner

‘Colourful & Fun’

Penggunaan warna hijau dengan nuansa kekuningan merepresentasikan sebuah daerah dengan suasana yang hangat. Pemberian warna biru, kuning dan merah juga bertujuan untuk memberikan kesan yang *fun*.



Gambar 2. Color Palette Papan Permainan

Typography

Headline
Pulang

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit, sed
diam nonummy nibh euismod
tincidunt ut laoreet

Body text
Poppins

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit,
sed diam nonummy nibh
euismod tincidunt ut laoreet

Gambar 3. Jenis Huruf Papan Permainan

Creative Approach

Pendekatan kreatif pada perancangan ini adalah *Come and Play* dan *Symbol and Sign*.

c. In Which Channel

Papan permainan media interaktif untuk menciptakan pemain berinteraksi dan mempraktikkan sikap inklusif.

1. Papan permainan disisipi di mata pelajaran kewarganegaraan (PKN)
2. Sosialisasi di akun *Instagram* Dinas Pendidikan Jawa Barat terkait pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran akan keberagaman dan inklusif.

d. To Whom

Anak sekolah dasar yang masih dalam tahap pembentukan karakter.

e. With What Effect

Tujuan dari perancangan ini agar dapat menumbuhkan pengetahuan dan kesadaran akan keberagaman dan inklusif.

4.2 Hasil Perancangan

4.2.1 Judul Permainan

Kata 'Pulang Kampung' yang ditetapkan sebagai judul permainan diambil dari konsep papan permainan yaitu perjalanan selama pulang kampung.



Gambar 4. Judul papan permainan

4.2.2 Papan Permainan

Papan berukuran 30x45 cm yang berisi visualisasi jalanan dengan beberapa tempat yang biasa dilalui ketika pulang kampung.



Gambar 5. Desain papan permainan

4.2.3 Desain Bidak

Didesain untuk menggambarkan kendaraan yang sedang pulang kampung.



Gambar 6. Desain bidak

4.2.4 Kartu Permainan

1. Kartu Tebak Karakter

Berisikan kartu dengan ciri-ciri tertentu untuk menebak karakter dengan suku, ras, dan agama yang beragam.



Gambar 7. Desain kartu tebak karakter

2. Kartu Karakter

Berisikan karakter dengan suku, ras, dan agama yang beragam.



Gambar 8. Desain kartu karakter

3. Kartu Pertanyaan

Berisikan kartu untuk mengajarkan toleransi terhadap perbedaan.



Gambar 9. Desain kartu pertanyaan

4. Kartu Oleh – Oleh

Berisikan kartu pendukung permainan.



Gambar 10. Desain kartu oleh-oleh

5. Panduan Permainan

Berisikan penjelasan komponen dan tata cara permainan.



Gambar 11. Panduan permainan

6. Kemasan



Gambar 12. Desain kemasan papan permainan

7. Merchandise



Gambar 13. Totebag



Gambar 14. Stiker

4.3 *Prototype*



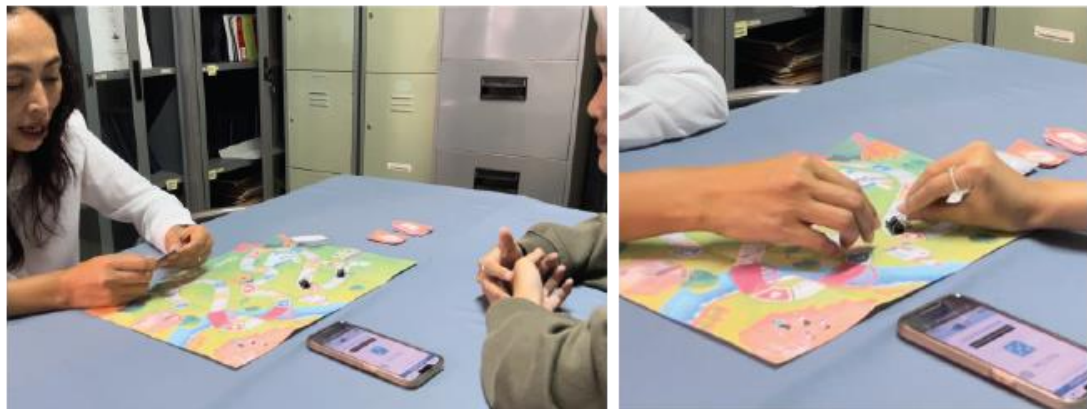
Gambar 15. Prototype hasil karya

4.4 *Uji Coba/Test*

Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali. Uji coba pertama dilakukan dengan Dr. Phil. Eka Noviana, S.Sn., M.A. sebagai dosen pembimbing untuk memeriksa konten permainan. Uji coba kedua dilakukan dengan anak sekolah dasar selaku target audiens.

1. Uji coba pertama

Isi konten mendapat respon baik dan dirasa sudah sesuai dengan tujuan target audiens.



Gambar 16. Uji coba permainan & konten permainan

2. Uji coba kedua

Boardgame mendapat respon baik kemudian pemain cukup antusias ketika bermain dan dapat memahami isi jalan dan konten. Namun terdapat kendala di bagian jawaban kartu di mana dirasa masih kurang menunjukkan jawaban yang benar, lumayan benar dan salah.



Gambar 17. Uji coba permainan dengan anak sekolah dasar

5. Kesimpulan

Hasil dari perancangan papan permainan untuk meningkat kan kesadaran akan keberagaman dan inklusif dengan judul ‘Pulang Kampung’ memberikan pengalaman baru pada anak sekolah dasar untuk mempelajari keberagaman suku, ras dan agama serta sikap toleransi terhadap perbedaan dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Setelah dilakukan uji coba, respon yang diterima cukup baik. Munculnya ambisius antar pemain membuat mereka fokus untuk dapat mengikuti alur permainan. Namun terdapat kendala pada isi konten permainan dimana langkah pada jawaban kartu pertanyaan kurang bisa menunjukkan jawaban yang benar. Hal tersebut telah diperbaiki sehingga dapat menciptakan konten permainan yang maksimal. Dengan adanya boardgame ini, diharapkan dapat menambah wawasan dan kesadaran akan keberagaman suku, ras, dan agama anak sekolah dasar.

Diharapkan juga kepada penulis selanjutnya agar dapat menciptakan permainan dengan desain dan mekanisme yang lebih menarik. Serta pemain dapat menerapkan teori inklusif secara langsung dengan pemain lainnya.

Daftar Referensi

1. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. Jumlah Penduduk Menurut Kabupaten/Kota (Jiwa), 2018-2020 [Internet]. p. 1. Available from: <https://jabar.bps.go.id/indicator/12/133/1/jumlah-penduduk-menurut-kabupaten-kota.html>
2. Marbun S. Membangun Dunia Yang Berani: Menegakkan Keberagaman Dan Kemajemukan Di Indonesia. *J ILMU Sos dan ILMU Polit.* 2023;3(1):20–34.
3. Admin S. Indahnya Keberagaman dan Pentingnya Toleransi di Indonesia [Internet]. 2021. p. ditsmp.kemdikbud.go.id. Available from: <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/indahnya-keberagaman-dan-pentingnya-toleransi-di-indonesia/>
4. Jauhari MN. Menggunakan Instrumen Indeks for Inclusion. *J Buana Pendidik.* 2017;12(23):20–9.
5. Tin Suharmini, Purwandari, Aini Mahabbati dan HP. PENGEMBANGAN PENGUKURAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR INKLUSIF BERBASIS DIVERSITY AWARENESS. :11–21.
6. Shofa JN. Viral Siswa Jadi SD Korban Bully Akibat Berbeda Keyakinan, DPR : Segera Telusuri! [Internet]. 2023. p. 1. Available from: <https://www.beritasatu.com/nasional/1055724/viral-siswa-jadi-sd-korban-bully-akibat-berbeda-keyakinan-dpr-segera-telusuri>
7. Latifah AN, Dewi DA, Furnamasari YF. Pentingnya Menumbuhkan Sikap Toleransi pada Anak Usia Sekolah di Indonesia: Negeri Multikultural. *Edumaspul J Pendidik.* 2022;6(1):969–73.
8. Wahab W, Luthfan MA. Peran Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap Toleransi dan Keberagaman di Pondok Tahfidz Milenial Ashqaf & Maryam College. *J Pendidik Tambusai* [Internet]. 2023;7:16091–6. Available from: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8920%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/8920/7284>
9. Veronica N. Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagog J Anak Usia Dini dan Pendidik Anak Usia Dini.* 2018;4(2):49.
10. Pratiwi PY, Budisetyani IGAPW. Emosi dan Penggunaan Warna Dominan Pada Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini. *J Psikol Udayana.* 2013;1(1):160–70.